

**UNIVERSIDADE FEDERAL DO RIO DE JANEIRO
CENTRO DE FILOSOFIA E CIÊNCIAS HUMANAS
ESCOLA DE COMUNICAÇÃO**

TOMÁS MAGARIÑOS

CINEMA E REALIDADE: UMA ABORDAGEM SOBRE O MARAVILHOSO

Rio de Janeiro

2009

Tomás Magariños

CINEMA E REALIDADE: uma abordagem sobre o maravilhoso

Monografia submetida à Escola de Comunicação da Universidade Federal do Rio de Janeiro, como parte dos requisitos necessários à obtenção do grau de bacharel em Comunicação Social, habilitação em Radialismo.

Orientadora: Paola Leblanc, Mestre em Comunicação.

Rio de Janeiro

2009

M188 Magariños, Tomás da S.

Cinema e Realidade: uma abordagem sobre o Maravilhoso /
Tomás Magariños. Rio de Janeiro, 2009.
55 f.: il.

Monografia (Graduação) – Universidade Federal do Rio de Janeiro,
Escola de Comunicação, 2009.

Orientadora: Paola Leblanc

1. Cinema. 2. Cinema Maravilhoso – gênero cinematográfico.
3. Cinema e Realidade. 4. Comunicação Social – Monografia.
I. Leblanc, Paola (Orient.). II. Universidade Federal do Rio de
Janeiro, Escola de Comunicação. III. Título.

CDD 791.43

Tomás Magariños

CINEMA E REALIDADE: uma abordagem sobre o maravilhoso

Monografia submetida à Escola de Comunicação da Universidade Federal do Rio de Janeiro, como parte dos requisitos necessários à obtenção do grau de bacharel em Comunicação Social, habilitação em Radialismo.

Rio de Janeiro, 08 de julho de 2009

Prof. Mestre Paola Leblanc, ECO/UFRJ

Prof. Dr. Fernando Fragozo, ECO/UFRJ

Prof. Dr. Fernando Salis, ECO/UFRJ

Prof^a Dr^a Fátima Sobral Fernandes, ECO/UFRJ

AGRADECIMENTOS

Agradeço a todos aqueles que contribuíram com este trabalho: ao professor Fernando Fragozo pela orientação no início do trabalho; à professora Fátima Fernandes pela compreensão e apoio na organização das idéias; a minha orientadora, Paola Leblanc, pela dedicação e paciência; finalmente a Julia Grillo pelo estímulo, atenção e revisão do texto.

“Con alivio, con humillación, con terror, comprendió
que él también era una apariencia,
que otro estaba soñándolo”

Las Ruinas Circulares
Jorge Luis Borges

RESUMO

MAGARIÑOS, Tomás da S. **Cinema e realidade: uma abordagem sobre o maravilhoso**. Monografia (Graduação em Comunicação Social, Habilitação em Radialismo) – Escola de Comunicação, Universidade Federal do Rio de Janeiro. Rio de Janeiro, 2009.

Neste trabalho, tem-se como objetivo abordar algumas das formas de representação da realidade pelo cinema maravilhoso. Buscou-se inicialmente definir o maravilhoso e o fantástico, como gêneros literários, tendo como base, principalmente, as definições de Tzvetan Todorov, para finalmente definir o cinema maravilhoso. Partiu-se dos três modelos propostos por Alain Badiou, que englobam as diferentes posições da filosofia em relação a arte e realidade ao longo da história, para discutir o estatuto do cinema em relação ao real. Para tanto, tomou-se por base três filmes representativos do gênero maravilhoso: *Star Wars*, *Alphaville* e *Solaris*, de George Lucas, Godard e Tarkovski, respectivamente. Para a análise comparativa dos filmes, foram utilizados também os conceitos deleuzianos de 'regime da imagem', *orgânico* e *cristalino*.

CINEMA MARAVILHOSO, REPRESENTAÇÃO DA REALIDADE, COMUNICAÇÃO SOCIAL – MONOGRAFIA.

ABSTRACT

MAGARIÑOS, Tomás da S. **Cinema e realidade: uma abordagem sobre o maravilhoso**. Monografia (Graduação em Comunicação Social, Habilitação em Radialismo) – Escola de Comunicação, Universidade Federal do Rio de Janeiro. Rio de Janeiro, 2009.

The aim of this work is to approach some forms of the representation of reality in marvelous cinema. In order to define the 'marvelous' gender in cinema, the first step has been to define marvelous and fantastic literary genders, mainly based upon Tzvetan Todorov's study. The work then parts to the three models presented by Alain Badiou, which comprehend the different positions of philosophy in relation to art and reality throughout history. Using the three described models, the work attempts at discussing the status of cinema in relation to reality. For that purpose three films were taken as a basis, representing the marvelous gender: *Star Wars*, *Alphaville* and *Solaris*, by George Lucas, Godard and Tarkovski, respectively. In order to further develop the comparative analysis of these films, were also used Deleuze's 'image regime' concepts of *organic* and *crystalline*.

Keywords: MARVELOUS CINEMA, REPRESENTATION OF REALITY, SOCIAL COMMUNICATION – MONOGRAPH.

LISTA DE ILUSTRAÇÕES

Figura 1: <i>A Pair of Shoes</i> – Van Gogh.....	38
Figura 2: Poster do filme <i>Alphaville</i>	41
Figura 3: Sequência de frames do filme <i>Alphaville</i>	42
Figura 4: Frame do filme <i>Star Wars</i>	44
Figura 5: Frame do filme <i>Solaris</i>	47

SUMÁRIO

1	INTRODUÇÃO.....	11
1.1	<i>contexto da questão.....</i>	11
1.1.1	<i>a questão do real.....</i>	11
1.1.2	<i>Godard, Lucas e Tarkovski.....</i>	13
1.1.3	<i>o maravilhoso, o cinema e a ficção científica.....</i>	15
1.2	<i>objetivo.....</i>	15
1.2.1	<i>objetivo geral.....</i>	15
1.2.2	<i>objetivo específicos.....</i>	15
1.3	<i>justificativa da relevância.....</i>	16
1.4	<i>metodologia de pesquisa.....</i>	17
1.4.1	<i>coleta de dados.....</i>	17
1.4.1.1	<i>bibliografia.....</i>	17
1.4.1.2	<i>filmes.....</i>	19
1.4.2	<i>tratamento de dados.....</i>	20
1.5	<i>organização do estudo.....</i>	20
2	CINEMA MARAVILHOSO.....	21
2.1	<i>fantástico.....</i>	21
2.2	<i>estranho.....</i>	24
2.3	<i>maravilhoso.....</i>	25
2.4	<i>cinema maravilhoso.....</i>	28
3	OS PARADIGMAS DO REAL.....	30
3.1	<i>modelo didático.....</i>	31
3.2	<i>modelo clássico.....</i>	33
3.3	<i>modelo romântico.....</i>	36
4	REGIMES DA IMAGEM.....	39
4.1	<i>Alphaville.....</i>	40
4.2	<i>Star Wars.....</i>	42
4.3	<i>Solaris.....</i>	44
5	CONCLUSÃO.....	47
6	REFERÊNCIA.....	51

1 INTRODUÇÃO

Neste trabalho busca-se associar as colocações de Alain Badiou sobre arte e realidade ao estudo da linguagem cinematográfica, percorrendo assim, o caminho traçado pelo autor, mas dentro do universo do maravilhoso.

1.1 *contexto da questão*

A discussão sobre a relação entre cinema e realidade acompanha o cinema desde sua origem. Antes disso, questionava-se a relação entre a fotografia e o real, e antes ainda, a representação da realidade pelas artes plásticas. Essa questão surge junto ao próprio sistema de pensamento filosófico ocidental, considerando-se Platão como o primeiro filósofo.

1.1.1 a questão do real

Platão condenou a arte por ser uma mera cópia da realidade e não conter em si mesma verdade alguma. A arte é colocada neste caso como uma representação falsa da realidade, e enganosa por seu poder de sedução. Para Platão, a arte, por ser imitação, é técnica imperfeita e só pode produzir maus efeitos. A arte é o ‘encanto de aparência de verdade’. “A imitação é, portanto, má em si, une-se ao que há de mau em nós e só pode produzir maus efeitos” (PLATÃO, p. 280).

No entanto, ao longo da história, muitos foram os que apresentaram uma visão diferente a respeito da arte. Para Aristóteles, a arte também é imitativa, porém, entende que a arte tem uma função dentro da sociedade e identificá-la como cópia da realidade não é motivo para condená-la. “Deve-se dar preferência, quando admissível, ao impossível, quando diante do possível que não convence” (ARISTÓTELES, 1999, p.70). O compromisso está antes em agradar o espectador.

Também Heidegger pensa a questão da arte dentro da sociedade, mas oferece outra perspectiva para sua função. Para o autor, a obra de arte tem a função de revelar o real para a sociedade. “Sucedee que só através da obra, e só nela, o ser-apetrecho do apetrecho vem expressamente à luz. A essência da arte seria então o pôr-se-em-obra da verdade do ente” (HEIDEGGER, 1989, p. 34).

O filósofo francês Alain Badiou, no *Pequeno Manual de Inestética* (BADIOU, 2002), descreve três modelos que resumem as diferentes posições do pensamento filosófico ocidental; três modos de entrelaçar arte e realidade.

A partir dos três modelos apresentados por Badiou, buscou-se aqui neste trabalho discutir o estatuto do cinema em relação à realidade. Cada um dos três modelos é usado como base para descrever uma postura determinada do cinema para com o real; modos diferentes de representação. Cada filme está inserido em um determinado meio cultural, o que determina uma visão específica da realidade. Dessa forma, no filme de ficção há a construção de uma realidade fictícia, mas que muitas vezes busca verossimilhança ou apresenta-se como uma alegoria da vida.

Definem-se, a partir daí, os seguintes modelos: didático, clássico e romântico. Estes representam as diferentes posturas da filosofia em relação à arte. Três importantes correntes de pensamento do século XX foram representativas para os modelos de Badiou: o marxismo, a psicologia freudiana e a hermenêutica alemã (BADIOU, 2002).

No modelo didático, a arte não é capaz de acessar o real, não representa a realidade, mas restringe-se a imitá-la. Neste modelo, a arte é cópia do mundo real e seduz o espectador, dada a forte ‘impressão de realidade’ que possui. O pensamento marxista pode ser relacionado com esse modelo. O poder de sedução da arte, servindo à ideologia burguesa, nada mais que aliena o espectador a partir das concepções ideológicas presentes na arte. Por este motivo conclui-se, na perspectiva do modelo didático, que é necessário controlar a expressão artística (ibid).

No modelo clássico, a arte é considerada livre do controle, pois entende-se que ela tenha uma função catártica na sociedade. Neste caso, a arte tampouco é capaz de representar a realidade, é também cópia do mundo real; a imitação que ela efetua é menos vinculada à realidade, pois está pautada no “agradar” e não no “representar”. Assim, no modelo clássico, a arte deve ser verossímil aos olhos do espectador, mas não necessariamente fiel à realidade (ibid).

O terceiro modelo, o romântico, opõe-se radicalmente aos dois primeiros. A arte é considerada capaz de revelar a realidade, de instaurar o real. Desse ponto de vista, a arte deve ocupar um lugar central dentro da sociedade, pois é somente através dela que a realidade pode ser revelada (ibid).

1.1.2 Godard, Lucas e Tarkovski

A fim de ilustrar os modelos de representação, três filmes foram analisados: *Star Wars* (LUCAS, EUA, 1977), *Alphaville* (GODARD, França, 1965) e *Solaris* (TARKOVSKI, União Soviética, 1972). Os três filmes pertencem ao gênero da ficção científica, e logo ao cinema maravilhoso, como é exposto no capítulo dedicado ao cinema maravilhoso nesta monografia. No entanto, são muitas as diferenças entre eles, sobretudo na forma como a realidade é representada em cada um.

Star Wars foi um marco na ficção científica, obteve uma bilheteria gigantesca e impressionou a todos. Era nova a sensação de estar dentro de uma batalha interestelar com naves espaciais. Seu enorme sucesso explica-se pelos efeitos especiais, novos para a época, e que causam uma forte impressão de realidade aos espectadores, tornando tudo verossímil. Essa é a característica principal do modelo clássico, agradar ao espectador através da verossimilhança (BADIOU, 2002).

Este filme está inserido no contexto da indústria cinematográfica americana. Nesse processo produtivo, o filme pode ser considerado como produto comercial destinado a um mercado consumidor. O sucesso do filme depende de sua aceitação comercial, de modo que “agradar” o espectador é o objetivo primordial da produção. O público, por sua vez, está historicamente acostumado com um determinado ‘padrão’ de representação: a narrativa clássica (XAVIER, 2005).

Segundo Xavier, esse tipo de narrativa é construída a partir de um sistema de convenções e regras capazes de tornar, entre outros efeitos, a montagem invisível, resultando uma sequência fluente de imagem. “Dentro desta moldura narrativa, o interesse segundo o qual, em cada detalhe, tudo pareça real torna obrigatórios os cuidados ligados à coerência na evolução dos movimentos em sua dimensão puramente física” (XAVIER, 2005, p.33).

O filme *Alphaville* conta a história do agente Johnson que viaja até o planeta *Alphaville* para investigar as atividades do governo de tal país. Este filme representa o modelo didático de representação: a desconstrução da linguagem, que expõe seus próprios recursos, e o descompromisso com a verossimilhança são características desse modelo (BADIOU, 2002).

Na França, valorizou-se a figura do diretor dentro da produção

cinematográfica. Muito dessa postura é simbolizada na obra e na figura de Jean-Luc Godard, um dos principais diretores da *nouvelle vague*. Dentro desse movimento “a desintegração do discurso e o olhar fragmentado constituem o lugar de reconciliação com o real” (XAVIER, 2005, p.77). *Alphaville* representa, portanto, um outro modo narrativo e um modelo de representação diferente.

O terceiro e último é *Solaris*. Este filme por sua vez apresenta poucos efeitos especiais e tampouco opta pela desconstrução do discurso. Em *Solaris*, as cenas buscam revelar e refletir sobre o real, a verdade, a situação do homem. Este filme exemplifica o modelo romântico, que associa a arte à função de revelar a verdade à sociedade (BADIOU, 2002).

O filme é produzido na antiga União Soviética, contexto no qual a indústria cinematográfica é financiada pelo Estado e sofre intenso controle por parte do mesmo. Dirigido por Andrei Tarkovski, que no livro *Esculpir o Tempo*, expõe sua visão sobre o cinema. Para ele, o cinema é uma forma de arte é capaz de expressar a ideia da verdade absoluta (TARKOVSKI, 1990).

Para uma análise descritiva dos filmes, são apresentados neste trabalho os conceitos de regime da imagem de Deleuze, presentes em *A Imagem-Tempo*, publicado em 1985.

Era na ficção que a veracidade da narrativa continuava a se fundar. Quando se aplicava o ideal ou modelo de verdade ao real, muita coisa mudava, pois a câmera se dirigia a um real preexistente, mas, em outro sentido, nada tinha mudado nas condições da narrativa[...] A ruptura não está entre a ficção e a realidade, mas no novo modo de narrativa que as afeta (DELEUZE, 2007, p.182).

Deleuze (1990) define duas categorias, orgânico e cristalino, como regimes da imagem. Desta forma, analisa uma série de elementos constituintes do cinema, tais como narração, cenário, relação entre real e imaginário, a partir da oposição entre orgânico e cristalino. Através desses conceitos é possível diferenciar os modelos de representação da realidade presentes nos filmes selecionados, e assim, discutir o estatuto do cinema em relação ao real.

1.1.3 o maravilhoso, o cinema e a ficção científica

Tal como na literatura, a definição de um gênero cinematográfico é representada por um conjunto de filmes com uma característica em comum. Assim, pertencem ao gênero cinematográfico maravilhoso todos os filmes que apresentam em sua narrativa acontecimentos sobrenaturais, sem nenhuma explicação implícita ou explícita à narrativa (MARINHO, 2006).

Para definir esse gênero, é necessário antes tratar dos gêneros literários fantástico e maravilhoso, e então chegar ao maravilhoso cinematográfico. Duas razões motivaram este caminho: a primeira foi a grande quantidade de estudos que se tem feito sobre gêneros na literatura, notadamente do autor Tzvetan Todorov; a segunda, a confusão a respeito das definições de cinema fantástico e maravilhoso, sendo este às vezes até mesmo desconhecido (ibid).

No contexto deste trabalho, a discussão conceitual sobre os gêneros literários em questão está pautada pelas posições do teórico Tzvetan Todorov em *Introdução à Literatura Fantástica*, reeditado em 2007 no Brasil. Seu estudo teórico sobre o tema se destaca marcadamente em função da profundidade da análise que desenvolve. Suas definições sobre 'maravilhoso' e 'fantástico' são citadas e corroboradas em toda a bibliografia pesquisada para a elaboração deste trabalho. Ainda assim, outras definições do gênero também estão brevemente explicitadas.

Dada a amplitude do gênero maravilhoso, capaz de englobar vários outros gêneros, a análise deste trabalho está limitada à esfera da **ficção científica**, gênero tanto cinematográfico quanto literário. A ficção científica, ao contrario do maravilhoso, é um gênero bem definido dentro do cinema e é vasta a filmografia disponível. Todo filme de ficção científica é também um filme maravilhoso, de modo que a análise de filmes de ficção científica é aplicável ao cinema maravilhoso.

1.2 *objetivo*

Neste trabalho, tem-se como objetivo abordar algumas das formas de representação da realidade pelo cinema maravilhoso.

1.2.1 *objetivo geral*

O objetivo geral deste trabalho é discutir de que forma varia a representação da realidade entre os três filmes escolhidos como exemplos do cinema maravilhoso.

1.2.2 objetivos específicos

- Definir o cinema maravilhoso.
- Delinear os modelos filosóficos de Alain Badiou sobre arte e realidade
- Analisar a representação da realidade nos filmes *Star Wars* (LUCAS, EUA, 1977), *Alphaville* (GODARD, França, 1965) e *Solaris* (TARKOVSKI, União Soviética, 1972), à luz dos modelos descritos.
- Comparar os filmes em questão utilizando os conceitos deleuzianos de ‘regimes da imagem’, orgânico e cristalino.

1.3 *Justificativa da relevância*

O debate sobre cinema e realidade é amplamente difundido quando se trata de cinema documentário, como pode-se perceber através de publicações recentes como *O Cinema do Real* (MOURÃO e LABAKI, 2005), *Filmar o Real* (LINS e MESQUITA, 2008) e *É Tudo Verdade*. Reflexões sobre a cultura do documentário (LABAKI, 2005). Mas, como sugere Ismail Xavier, esta discussão também é de grande importância no cinema ficcional. Segundo o autor, é necessário observar a representação presente em cada filme: “as narrativas se apresentam como autênticas alegorias da vida que carregam fundos de verdade” (XAVIER, 2005, p. 42).

No livro *O Discurso Cinematográfico: opacidade e transparência*, publicado originalmente em 1977 e reeditado em 2005, referência na teoria cinematográfica brasileira, Ismail Xavier retoma a questão cinema/realidade. O autor aborda os diferentes discursos cinematográficos construídos a partir dos elementos de

linguagem cinematográfica do cinema ficcional (XAVIER, 2005).

Para Xavier (2005), o cinema narrativo ficcional constitui-se a partir do conjunto dos elementos de linguagem audiovisual responsáveis pela formação do espaço-tempo próprio à narrativa. Esses elementos estão necessariamente inseridos em um modelo de representação da realidade, e ao analisá-los discute-se o estatuto do cinema em relação à realidade.

O cinema ficcional, no entanto, compreende uma grande quantidade de estilos ou gêneros cinematográficos, entre eles o cinema maravilhoso, objeto de estudo deste trabalho. Então, pretende-se discutir de que forma varia a representação da realidade através das narrativas maravilhosas.

1.4 *metodologia de pesquisa*

Neste tópico discute-se as etapas que envolveram a produção deste estudo, desde a escolha dos autores e dos filmes ao tratamento dado aos mesmos.

1.4.1 coleta de dados

Muitos livros e filmes foram importantes para este estudo, contribuíram e influenciaram no processo produtivo. Segue-se alguns deles.

1.4.1.1 bibliografia

Após a leitura do livro *O Discurso Cinematográfico: opacidade e transparência*, de Ismail Xavier (2005), iniciou-se uma busca por textos que dessem continuidade à questão colocada no livro. Através da internet, utilizando-se de palavras-chave tais como: 'cinema fantástico' e 'cinema literatura', foi encontrado o livro *O Espetáculo Interrompido: literatura e cinema de desmistificação*, lançado em 1981, de Robert Stam.

Stam, assim como Xavier, discute a representação da realidade através do discurso cinematográfico. O autor dá grande ênfase ao trabalho do diretor Jean-Luc Godard, o que motivou a escolha de um de seus filmes para a análise realizada neste trabalho.

Também através da internet, encontrou-se diversas obras acadêmicas, tais como dissertações, teses e artigos, que foram utilizadas como referência no estudo. A mais relevante foi a tese de doutorado defendida na USP em 2006: MARINHO, C. C. A. *Contribuições para uma Poética do Maravilhoso: Um Estudo Comparativo Sobre a Narrativa Literária e Cinematográfica*.

O interesse pela literatura maravilhosa iniciou-se através da leitura do escritor argentino Jorge Luis Borges, grande defensor da literatura fantástica, autor de *“Antologia de la literatura fantástica”* (1977). Também foi motivador para o início do trabalho a obra do roteirista e escritor Jean-Claude Carrière, em seus livros *A Linguagem Secreta do Cinema* (1995) e *O Círculo dos Mentirosos* (2004), este último dedicado aos contos maravilhosos de todo o mundo.

Após a escolha do universo maravilhoso como um dos temas deste trabalho, buscou-se referências e autores sobre o assunto. O livro *Introdução a Literatura Fantástica* (2007), de Tzvetan Todorov, citado em praticamente todos os textos do assunto, foi escolhido como referência principal para o estudo da narrativa maravilhosa e suas definições.

A questão da realidade sob a ótica da filosofia foi amplamente discutida na disciplina *Comunicação e Arte Contemporânea III*, ministrada pelo Professor Fernando Fragozo, na faculdade de Comunicação da UFRJ. A partir da bibliografia do curso e das discussões em aula, foi possível relacionar e aprofundar o estudo da relação entre cinema e realidade. Os principais autores estudados foram: Alain Badiou, Platão, Aristóteles, Martin Heidegger e Edmon Couchot.

Outros autores relevantes foram estudados, entre eles Deleuze que, principalmente no livro *A Imagem-Tempo* (1990), define importantes conceitos para a análise da linguagem cinematográfica.

Finalmente, a fim de embasar o estudo dos filmes escolhidos neste trabalho, buscou-se bibliografia a respeito dos mesmos. O livro *Esculpir o Tempo* (1990) do escritor e diretor Andrei Tarkovski, apresenta a visão do diretor sobre o cinema. O livro *O Espetáculo Interrompido*, já mencionado, de Stam (1981), discute intensamente a obra do diretor Jean-Luc Godard. Sobre o filme *Star Wars* encontrou-se referências no livro *O Poder do Mito* de Joseph Campbell (1990).

1.4.1.2 Filmes

Uma vez definido o gênero maravilhoso, mais especificamente a ficção científica, optou-se por selecionar três filmes representativos do gênero. O critério de seleção constituiu-se de dois parâmetros: que os três filmes deviam ser de ficção científica; que cada um dos três filmes pudesse servir de exemplo para um dos três modelos de representação propostos neste trabalho.

O primeiro filme escolhido foi *Alphaville*(1965), de Godard. O diretor é apontado por Robert Stam como um cineasta marcado por uma linguagem anti-realista, talvez o mais representativo desse tipo de linguagem. Em *Alphaville* confirma-se esta visão. Trata-se de um filme de ficção científica onde o diretor impõe sua marca através de uma desconstrução no discurso cinematográfico. Este filme, conforme está exposto adiante, pode ser visto como exemplo do ‘modelo didático’ proposto por Alain Badiou (2002).

Star Wars (1977), de George Lucas, que foi um marco histórico na ficção científica, é o segundo filme escolhido. A história do filme, escrita originalmente para o cinema, é marcadamente inspirada nos mitos, de acordo com Josef Campbell. Além disso, a linguagem do filme é a ‘narrativa clássica’, de modo que suas características estão de acordo com outro ‘modelo’ de Badiou a ser analisado, o modelo clássico.

Entende-se por ‘narrativa clássica’ um modo de fazer cinema difundido pela indústria de Hollywood, onde segue-se um padrão convencionalizado de regras de continuidade que visam tornar transparentes as discontinuidades próprias de um filme (XAVIER, 2005). Esse conceito não tem nenhuma relação direta com o modelo ‘clássico’ de Badiou, termo que se refere provavelmente a antiguidade clássica, já que trata-se de um modelo de relacionar arte e realidade e que tem como base as definições de Aristóteles sobre arte (BADIOU, 2002).

Finalmente, *Solaris*, de *Andrei Tarkovski*, foi escolhido para ilustrar o ‘modelo romântico’ de Badiou. Confirmou-se a escolha em razão das palavras do próprio diretor: “Que coisa extraordinária é a imagem! Em certo sentido, ela é muito mais rica do que a própria vida, e talvez assim seja exatamente por expressar a idéia da verdade absoluta” (TARKOVSKI, 1990, p. 133).

1.4.2 Tratamento de dados

Foi realizado o fichamento e releitura das principais obras utilizadas neste trabalho, quais sejam: *Discurso Cinematográfico: opacidade e transparência*, de Ismail Xavier; *Introdução à Literatura Fantástica*, de Tzvetan Todorov; *Ensaio Sobre o Cinema do Simulacro*, de André Parente; *Imagem-Tempo*, de Gilles Deleuze. O restante do material bibliográfico foi separado em dois blocos segundo o 'assunto', o maravilhoso e cinema/realidade. Este material foi previamente lido, e pré-selecionados os trechos mais relevantes para uso no trabalho.

Após a escolha dos três filme, em meio ao processo de produção deste trabalho, os filmes foram assistidos e decupados, de forma a selecionar as cenas que fossem representativas do modelo para o qual o filme foi escolhido como exemplo.

1.5 organização do estudo

O capítulo **Cinema Maravilhoso** é dedicado ao universo maravilhoso. Inicialmente optou-se por analisar as definições dos gêneros literários maravilhoso e fantástico. Nestas páginas, após uma breve discussão sobre o gênero cinematográfico, e da relação entre cinema e literatura que se constrói a partir da narrativa, apresenta-se a definição de cinema maravilhoso.

No capítulo seguinte, **Os Paradigmas do Real**, são delineados os três modelos propostos por Alain Badiou. Segundo o autor, em toda a história do pensamento ocidental, é possível englobar em três modelos as diversas posturas filosóficas sobre a relação entre arte e realidade, são eles: clássico, romântico e didático. Estes modelos resumem em si três modos de abordar a realidade. Podemos identificar, dentro do cinema, exemplos de tais abordagens. A discussão é então direcionada para a relação entre cinema e realidade.

O quarto capítulo, **Regimes da Imagem**, é dedicado a uma análise comparativa dos três filmes escolhidos dentro do gênero maravilhoso: *Alphaville*, *Star Wars* e *Solaris*. A partir dos conceitos deleuzinanos de 'cristalino' e 'orgânico', que são dois regimes da imagem propostos pelo autor, compara-se os modelos de representação da realidade construídos em cada filme.

2 CINEMA MARAVILHOSO

Neste capítulo, tem-se como objetivo definir o gênero cinematográfico maravilhoso. Para tanto, parte-se inicialmente das definições dos gêneros fantástico e maravilhoso na literatura. Os dois gêneros são vizinhos e guardam entre si muitas semelhanças, uma das razões para o uso indiscriminado dos termos; conhecer os limites do fantástico ajuda a definir o maravilhoso de forma precisa.

Uma vez definido o gênero maravilhoso na literatura, estabelece-se a ponte entre este e o gênero maravilhoso cinematográfico. Discute-se também a própria definição de 'gênero', suas limitações e as vantagens dessa abordagem para o estudo proposto.

2.1 *fantástico*

Em estudos sobre cinema ou literatura, observa-se que as palavras 'maravilhoso' e 'fantástico' são usadas comumente de forma indiscriminada. No campo da literatura, onde se encontra uma quantidade mais significativa de textos sobre o tema, há divergências a respeito do gênero fantástico, desde a origem até a própria definição do mesmo. Segundo Rodrigues: "É interessante notar a evolução dos textos fantásticos, a partir dos textos homéricos e lendas antigas..." (RODRIGUES, 2008, p.2). Já Ítalo Calvino afirma: "É com o romantismo alemão que o conto fantástico nasce, no início do século XIX" (CALVINO, 2004, p. 10).

Para Rodrigues (2008, p.2): "A literatura fantástica passa a assumir o fato insólito, típico desse gênero, como um acontecimento normal dentro da narrativa..." A mesma idéia é utilizada por Todorov para definir o gênero maravilhoso na literatura: "No caso do maravilhoso, os elementos sobrenaturais não provocam qualquer reação particular nem nas personagens, nem no leitor implícito" (TODOROV, 2007, p.59).

Na análise que desenvolve sobre o 'fantástico', Marcio Cícero de Sá, em sua dissertação *Da Literatura Fantástica* (SÁ, 2003), verificou que o termo 'fantástico' foi associado, principalmente a partir do final do século XIX, a obras que possuíam uma temática ligada aos fantasmas e as narrativas misteriosas de um modo geral.

Utilizando-se do critério de um tema comum, escritores e teóricos da literatura de então colocavam as 'histórias de fantasmas', as 'narrativas maravilhosas', as 'narrativas misteriosas' e mesmo as 'narrativas sobrenaturais' sob uma e mesma denominação como se seus aspectos e estruturas formais fossem constantes (SÁ, 2003, p. 11).

Ainda segundo Sá, entre as várias tentativas de definir o fantástico por teóricos da literatura, quatro obras de diferentes abordagens sobre o tema conseguiram acrescentar novos parâmetros relevantes ao estudo da literatura. A primeira foi de H. P. Lovecraft, escritor norte-americano, cujo enfoque foi o agrupamento dos temas recorrentes em narrativas de cunho sobrenatural. O autor definiu o fantástico através do conjunto de contos de terror e de seres sobrenaturais existentes até o início do século XX, período em que viveu (MARINHO, 2006).

A segunda definição é de Sartre, que publica *Situations I* (1947), e faz uma divisão conceitual entre o gênero fantástico desenvolvido até o início do século XX. O autor divide o fantástico tradicional e o fantástico realizado desde então, por autores como Kafka (ibid).

A terceira definição foi dada por Penzoldt, no livro *The Supernatural in Fiction* (1952). Nesta obra, o autor procurou interpretar a literatura fantástica por meio de um viés psicanalítico, com foco na análise das características psicológicas dos autores. Finalmente, em 1970, Tzvetan Todorov fornece, em *Introdução à Literatura Fantástica*, um estudo detalhado e consistente das características da literatura fantástica (SÁ, 2003). Para Todorov:

O fantástico implica portanto não apenas na presença de um acontecimento estranho, que provoca hesitação no leitor e no herói; mas também numa maneira de ler que se pode por hora definir negativamente: não deve ser nem "poética", nem "alegórica" (TODOROV, 1970, p.38).

Todorov define o fantástico a partir de três condições: primeiro, o texto deve levar o leitor a hesitar entre uma explicação natural e uma sobrenatural para os acontecimentos descritos; a segunda condição é que a hesitação deve ser igualmente experimentada pela personagem; e a terceira, o leitor deve recusar uma interpretação alegórica ou poética do texto, pois neste caso, o sobrenatural deixa de existir, torna-se apenas uma metáfora ou um acontecimento simbólico (TODOROV, 1970).

O autor completa que a segunda condição pode não ser satisfeita, embora normalmente o seja. Percebe-se que a diferença entre o maravilhoso e o fantástico reside na hesitação do leitor, que segundo o autor é um aspecto linguístico do texto fantástico (TODOROV, 1970).

Historicamente, o cinema herda o modelo de classificação dos gêneros da literatura; classifica-se, por exemplo, as obras cinematográficas como drama, aventura, suspense, etc. Embora haja diferenças estruturais e intrínsecas entre a linguagem literária e cinematográfica, o critério prioritário para classificação em ambos é a temática narrativa. Muitas vezes o que ocorre é uma adaptação de uma linguagem para a outra, e neste caso, a tendência é o gênero literário se mantenha como gênero cinematográfico. Por exemplo, a adaptação de um romance policial para o cinema seria provavelmente um filme policial (MARINHO, 2006).

Antecipando a discussão sobre cinema, pode-se aplicar a definição de Todorov do texto literário para os filmes. Assim, substituindo-se o leitor pelo espectador, o cinema fantástico pode ser definido pela presença de acontecimentos sobrenaturais em que o espectador é levado a hesitar entre uma explicação possível e a aceitação do sobrenatural desses acontecimentos. Filmes de terror e suspense normalmente seguem este padrão.

No filme *The Blair Witch Project* (1999), *A Bruxa de Blair*, de Daniel Myrick e Eduardo Sánchez, é um exemplo de um sucesso comercial que soube explorar o gênero fantástico. O filme conta a história de um grupo de jovens que entra em uma floresta e passa a ser atormentado por acontecimentos sobrenaturais. Embora não haja nenhuma explicação para tais acontecimentos em todo o filme, a hipótese de haver alguma explicação, não explícita, não é descartada. A hesitação das personagens diante dos fatos, assim como dos espectadores diante da narrativa, confirmam a caracterização deste filme como pertencente ao gênero fantástico.

Em *The Shining* (1980), em português *O Iluminado*, de Stanley Kubric, a história de uma família que vai tomar conta de um hotel nas montanhas se desenvolve sem que nada de sobrenatural aconteça, até que o aparecimento de pessoas que já teriam morrido dá início à sequência de suspense do filme. Após algumas aparições de mortos, o espectador passa a aceitar o sobrenatural e a hesitação acaba. Este filme exemplifica um sub-gênero: “Estamos no fantástico-maravilhoso, ou em outros termos, na classe das narrativas que se apresentam

como fantásticas e que terminam por uma aceitação do sobrenatural” (TODOROV, 1970, p.58).

Tal como no filme *O Iluminado* (1980), as narrativas muitas vezes transitam entre os gêneros. No início, quando há uma hesitação quanto aos acontecimentos, tem-se o fantástico; a partir do momento em que esses acontecimentos são aceitos como possíveis mas não explicados, passa-se ao maravilhoso. Esta é a definição do fantástico-maravilhoso, subgênero do fantástico (TODOROV, 1970).

A esta altura, vale esclarecer que o fantástico está situado exatamente entre seus dois gêneros vizinhos: o maravilhoso e o estranho. Segundo Todorov (1970), na medida em que eles se misturam surgem os subgêneros fantástico-maravilhoso e fantástico-estranho.

O gênero fantástico reside então justamente na hesitação, o personagem e o leitor/espectador não sabem se aceitam o insólito ou buscam uma explicação racional. É na dúvida entre a solução e o insólito que este gênero se cria e se desenvolve. O recurso fantástico é muito comum em filmes de suspense onde os acontecimentos sobrenaturais ficam sem solução até o final do filme.

O fantástico, como vimos, dura apenas o tempo de uma hesitação: hesitação comum ao leitor e à personagem, que devem decidir se o que percebem depende ou não da “realidade”, tal qual existe na opinião comum (TODOROV, 1970, p.47-48).

2.2 *estranho*

O gênero estranho é caracterizado pela presença na narrativa de acontecimentos aparentemente sobrenaturais, mas que são explicados ao longo da trama. Deste modo, o espectador apenas desconhece a explicação, não há hesitação entre a aceitação do acontecimento e a explicação do mesmo. A própria narrativa se encarregara de fornecer uma explicação plausível ao leitor/espectador (ibid).

O filme *Ten Little Indians* (1989), *O caso dos Dez Negrinhos*, por exemplo, adaptação do romance homônimo de Agatha Christie, pertence ao gênero estranho. Neste filme, dez pessoas são convidadas para uma ilha deserta, uma vez na ilha não há mais como sair. Após algumas ameaças deixadas através de mensagens gravadas, uma a uma as personagens são assassinadas, sem que se possa saber

como isto foi possível, e no final tudo é esclarecido, há sempre uma explicação convincente para todos os acontecimentos estranhos.

Nas obras que pertencem a este gênero, relatam-se acontecimentos que podem perfeitamente ser explicados pelas leis da razão, mas que são, de uma maneira ou de outra, incríveis, extraordinários, chocantes, singulares, inquietantes, insólitos e que, por esta razão, provocam na personagem e no leitor reação semelhante aquela que os textos fantásticos nos tornaram familiar (TODOROV, 1970. p.53).

É importante notar que um filme pode pertencer a um ou mais gêneros como está descrito mais a frente ao discutir o conceito de gênero cinematográfico. Se em um determinado filme, inicialmente o espectador hesita entre uma suposta explicação possível e a aceitação do sobrenatural, e no final tudo é explicado, este é o subgênero fantástico-estranho; já que inicialmente as condições do fantástico foram cumpridas, mas no final a explicação o definiu como pertencente ao gênero estranho.

2.3 *maravilhoso*

Possivelmente a primeira discussão a respeito do maravilhoso na história do pensamento ocidental encontra-se na *Poética* de Aristóteles. Para Marinho, “o que o pensador grego trabalhou foi o germe da idéia do maravilhoso que estava contido na palavra *Thaumaston* (...) que está vinculado à idéia de realização do **absurdo** e do **impossível** que emerge na trama da história”¹ (MARINHO, 2006, p.11). Ainda segundo Marinho, Aristóteles entende o maravilhoso como um elemento narrativo, mais adequado à epopéia do que à tragédia, que tem a função de atribuir à história narrada uma conexão com a realidade através da realização do absurdo e do impossível.

Mas o primeiro vestígio de uma tentativa de atribuir sentido ao maravilhoso aparece na mitologia antiga. “O maravilhoso como expressão poética é introduzido na literatura ao incorporar-se nas histórias míticas, consideradas as primeiras formas literárias” (MARINHO, 2006, p.19). Em *A Poética do Mito*², Mielietinski realiza um profundo estudo sobre a trajetória do maravilhoso desde a mitologia antiga aos contos medievais, e logo ao maravilhoso contemporâneo.

¹ Grifo do autor.

² MIELIETINSKI, E. M. *A Poética do Mito*. Rio de Janeiro: Editora Forense Universitária, 1987.

O termo 'maravilhoso' tem origem latina; vem da palavra *mirabilia*, que traz em sua raiz o prefixo *mir*, traduzindo o sentido de algo visível, vinculado ao olhar. No uso atual cotidiano, da palavra, compreende-se por ela o sentido de algo que provoca encanto e admiração. Para Irleamar Chiampi, autora do livro *O Realismo Maravilhoso*, "o maravilhoso é o extraordinário, o insólito, o que escapa ao curso ordinário das coisas e do humano" (CHIAMPI, 1980, p.48).

Para Shah, conhecedor e compilador de histórias tradicionais, as histórias maravilhosas, de um modo geral, utilizam-se do imaginário, do impossível e do absurdo na composição da narrativa. Desta forma tornam-se fascinantes e abrem espaço para a subjetivação, para a imaginação e para uma realidade de conceitos e estados próprios ao indivíduo (SHAH, 1974). "Podemos nos familiarizar com o conto e considerá-lo como um paralelo consistente e produtivo, ou uma alegoria, de certos estados da mente" (ibid, p. 323).

Todorov define o 'maravilhoso puro', como a narrativa em que "os elementos sobrenaturais não provocam qualquer reação particular nem nas personagens, nem no leitor implícito (TODOROV, 1970, p.60). Porém, em muitas narrativas, o leitor aceita o sobrenatural, mas considera algum tipo de justificativa. Assim, essas narrativas não são consideradas pertencentes ao maravilhoso puro, mas subgêneros do maravilhoso. São eles: o hiperbólico, o exótico, o instrumental e o científico. São narrativas que apresentam uma possibilidade de justificativa do acontecimento, mas não há hesitação por parte do leitor e dos personagens, o que caracterizaria o fantástico (ibid).

No maravilhoso hiperbólico, os fenômenos não são exatamente sobrenaturais. Neste caso, eles abrem a possibilidade para o que poderia ser apenas um exagero no modo de falar, ou seja, o sobrenatural neste caso não existe, é apenas um exagero argumentativo. Todorov exemplifica sua idéia com o conto de *Sindbad, o Marujo*, em que este afirma ter visto "peixes de cem e duzentos côvados de comprimento" (TODOROV, 1970, p.60).

Há o maravilhoso exótico, em que os acontecimentos não são narrados como sobrenaturais. Supõe-se que o receptor implícito não tenha conhecimento da região narrada, logo não tem motivos para duvidar da descrição. Em outra aventura de Sindbad: "uma das patas do pássaro... era tão grossa quanto um grosso tronco de árvore" (TODOROV, 1970, p.61).

O maravilhoso instrumental compreende as histórias onde são usados recursos engenhosos, impróprios ou irrealizáveis. Por exemplo, tapetes voadores ou a pedra que gira em *A História de Ali Babá*. No entanto, objetos mágicos que têm ligação com outros mundos, como a lâmpada e o anel de Aladim, não pertencem ao maravilhoso instrumental, pois a própria existência de outros mundos configura o maravilhoso puro. Todorov analisa que a simples presença de objetos mágicos na narrativa não é suficiente para ser considerada maravilhosa, segundo ele um tapete voador pode ser substituído por exemplo por um helicóptero, sem que isso signifique uma mudança na estrutura da história (ibid).

Por último o maravilhoso científico, que é o equivalente a 'ficção científica'. Neste caso os acontecimentos podem ser explicados a partir de leis que a ciência contemporânea desconhece. Na literatura, Júlio Verne é considerado por muitos autores como o precursor do gênero de ficção científica, histórias como *Vinte Mil Léguas Submarinas* e *Viagem ao Centro da Terra* são exemplos do maravilhoso científico. O cinema, desde as primeiras produções, como no filme *Le Voyage dans la lune*, 1902, de George Melies, com roteiro de Julio Verne, também se aventura pelo gênero da ficção científica até os dias de hoje.

Deve-se observar que essas subdivisões estão longe de encerrar as possibilidades do conto maravilhoso. São apenas categorias que reúnem um conjunto de obras, dada uma determinada característica que se repete. Muitas vezes uma narrativa possui características de um ou mais subgêneros do maravilhoso.

Considera-se portanto, o maravilhoso puro como as narrativas onde os acontecimentos sobrenaturais dispensam qualquer tipo de explicação: seres de outros mundos, objetos mágicos e poderes especiais não causam nenhum estranhamento ao leitor. Quanto às personagens, algumas vezes demonstram surpresa no início da narrativa, mas logo aceitam a existência desses elementos sem hesitação.

Podemos considerar o maravilhoso como um grande gênero narrativo que estende seus tentáculos através do séculos, justamente porque ele abrange uma diversidade de obras que se agregam fundamentalmente na modalidade do conto maravilhoso, e depois vai assinalando sua marca em outras formas literárias, imprimindo nelas uma espécie de herança genética, chegando até a narrativa cinematográfica (MARINHO, 2006, p. 20).

2.4 *cinema maravilhoso*

Para avançar em direção à linguagem cinematográfica, faz-se necessário algumas observações quanto à própria definição de gênero e as implicações da passagem da literatura ao cinema.

O conceito de gênero, na literatura, foi importado das ciências naturais, como a botânica e a zoologia, para organizar as diferentes formas e estruturas narrativas. Assim, o gênero define-se como um sistema de classificação, com objetivo de organizar obras que apresentam características em comum. Segundo Todorov:

de uma maneira mais geral, não reconhecer a existência de gêneros equivale a supor que a obra literária não mantém relações com as obras já existentes. Os gêneros são precisamente essas escalas através das quais a obra se relaciona com o universo da literatura (TODOROV, 1970, p.12).

No caso do cinema não é diferente, o critério de seleção é temático, por exemplo: ação, aventura, romance, terror etc. É evidente que tal classificação se mostra superficial e generalizante, já que não abrange o conjunto de elementos que caracterizam um filme. No entanto, o uso dessa taxonomia pode ser muito útil ao analisar-se um conjunto de obras com uma determinada característica em comum, tal como é proposto neste trabalho.

Assim, o gênero maravilhoso cinematográfico pode ser definido como o conjunto de filmes cuja narrativa é maravilhosa, ou seja, narram histórias que contenham elementos sobrenaturais em que estes não provocam qualquer reação particular nas personagens e no espectador implícito.

Este gênero, portanto, utiliza-se de outro critério, diferente da divisão temática tradicional dos gêneros de cinema. Mas a contradição é apenas aparente, pois, segundo a própria definição de gênero, este baseia-se em um critério específico. No caso do maravilhoso, o critério é a narrativa do filme, que deve ser necessariamente maravilhosa, isto é, deve conter elementos sobrenaturais não explicados na história contada (TODOROV, 1970).

Então, o gênero maravilhoso também contém filmes que podem ser classificados como: aventura, terror, drama, ficção científica, comédia, etc. Para

Todorov, o gênero maravilhoso científico e a ficção científica são um só gênero, ambos caracterizados por narrativas onde os acontecimentos sobrenaturais podem ser explicados cientificamente, mas por leis que a ciência contemporânea desconhece (TODOROV, 1970).

Com o objetivo de analisar o gênero cinematográfico maravilhoso, escolheu-se a ficção científica como objeto de estudo. Ainda que se tenha definido o gênero maravilhoso sendo capaz de abranger outros gêneros além da ficção científica, duas razões motivaram essa restrição. A primeira é que a ficção científica é um gênero bem estabelecido, com limites claros, o que facilita a escolha dos filmes a serem analisados neste trabalho, sem que se fizesse necessária uma discussão sobre a classificação destes. Sob a mesma ótica, um filme pertencente ao gênero ficção científica pertencerá necessariamente ao gênero maravilhoso.

A segunda razão para escolha da ficção científica é que diferentes diretores se aventuraram pelo gênero, assim pode-se escolher filmes com perspectivas e linguagens muito diferenciadas, cumprindo-se com o objetivo primordial deste trabalho que é analisar de que forma varia a representação da realidade em filmes pertencentes ao gênero maravilhoso.

3 OS PARADIGMAS DO REAL

Neste capítulo, discute-se a relação entre cinema e realidade. Alain Badiou, em seu livro *Pequeno Manual de Inestética* (2002), discute a relação entre arte e filosofia, apresentando três esquemas de entrelaçamento entre ambos, três modelos capazes de englobar as diferentes posições da filosofia ao longo da história do pensamento ocidental, que podem ser considerados diferentes paradigmas da realidade. A proposta do presente capítulo é pensar os esquemas de Badiou entrelaçando filosofia e cinema, e assim discutir a relação do cinema com o real.

Para tanto, parte-se do postulado de que o cinema define-se como expressão artística, de modo que qualquer consideração com relação à arte deverá também se adequar, por definição, ao cinema. Embora o conceito de arte seja mais amplo que o de cinema, nas linhas seguintes, este conceito está restrito à arte cinematográfica, a fim de se levar a cabo o objetivo proposto.

São definidos os três modelos de Badiou de entrelaçamento entre arte e filosofia: didático, romântico e clássico. Cada modelo representa um esquema de associação entre o cinema e o real: no modelo didático, o cinema apenas aparenta realidade, mas a verdade lhe é exterior; no modelo clássico, a questão gira em torno da verossimilhança; no modelo romântico, o cinema é capaz de captar a realidade e nos transmitir verdade.

Badiou atualiza os modelos discutidos a partir das “disposições plenas do pensamento” no século XX, que ele considera destacáveis. Então o modelo didático é relacionado também com o marxismo, o clássico com a psicanálise e o romântico com a hermenêutica alemã (BADIOU, 2002).

Com isso, não se pretende colocar à prova o postulado do cinema como arte, e tão pouco os conceitos de Badiou, mas enriquecer a discussão sobre cinema, pois este está posto em relação com uma tradição filosófica construída desde Platão. O eixo principal em torno do qual giram as discussões filosóficas a respeito da arte é a questão do real. O que é a realidade? O que é a verdade? A arte representa a realidade ou apenas a imita? Estas perguntas remontam à Grécia antiga, inaugurando o pensamento filosófico, e acompanham-nos até os dias de hoje.

3.1 *modelo didático*

O modelo didático é o primeiro esquema para se pensar a relação entre arte e filosofia, e logo cinema e filosofia. A tese desse modelo “é que a arte é incapaz de verdade ou que toda verdade lhe é exterior” (BADIOU, 2002, p.12). A arte não é uma mera imitação das coisas, mas uma imitação constituída de um efeito de verdade, um ‘encanto do verdadeiro’. Para Platão, a arte, por encantar, torna-se um desvio da verdade, ela seduz o espectador e se apresenta como imitação do real.

O esquema platônico pode ser entendido como três camadas. No topo há o mundo das idéias (εἰδός), a verdade, a essência de tudo. No segundo plano está o mundo que conhecemos, nossa realidade sensível, que para Platão é uma reprodução, uma imitação da idéia de mundo. Assim, uma cama é apenas uma cópia da idéia de cama, cheia de imperfeições. No terceiro plano está a arte comum, que imita a realidade sensível, logo é uma cópia da cópia, um simulacro, algo sem nenhuma verdade em si mesmo (PLATÃO).

Daí concluir Platão que a arte (a tragédia...) sendo *mimese*, imitação, é técnica imperfeita. A arte vive nos domínios da aparência (...) O conceito de arte em Platão está em que os significantes não encerram o verdadeiro significado da obra (BRANDÃO, 1980, p.40).

Para Metz (1971, p.16) “de todos os problemas de teoria do filme, um dos mais importantes é o da *impressão de realidade* vivida pelo espectador diante do filme”. Segundo o autor, o cinema, mais que qualquer outro meio artístico, é capaz de desencadear no espectador um processo perceptivo e afetivo de “participação”. O processo descrito por Metz se assemelha com a definição de arte de Platão, identificando na arte encanto e sedução.

Pensar o cinema a partir do modelo didático significa dar ao cinema a mesma definição de Platão: arte da sedução, capaz de encantar o espectador através da impressão de realidade, não possuindo ela mesmo verdade alguma (BRANDÃO, 1980).

A arte, por se tratar de um ‘encanto de aparência de verdade’ deve ser, para Platão, condenada ou controlada, e submetida à vigilância da filosofia. No esquema

didático, o controle sobre os efeitos da arte no público é essencial, pois o efeito de sedução da arte a torna uma ferramenta de poder.

A questão para Platão está na impressão de realidade da arte, que como aponta Metz é uma característica marcante do cinema. Os elementos de um filme, tais como o movimento, o som, a sincronia, a montagem, entre outros, conferem ao cinema a capacidade de construir o espaço da diegese, semelhante a nossa realidade sensível.

Couchot oferece uma explicação para a impressão de realidade do cinema. Segundo o autor, o aparato cinematográfico implica sempre na presença de um objeto real preexistente à imagem. Esta característica cria uma relação entre o real e sua imagem, logo o filme apresenta-se como representação do real. A imagem traz do real a marca luminosa capturada automaticamente, a inscrição da imagem, consequência do aperfeiçoamento da câmara escura inaugurada pelos pintores renascentistas no desenvolvimento da perspectiva (COUCHOT, 1993).

Para Xavier, a idéia de cópia no cinema e sua competência para copiar funcionam como instrumento retórico. Justamente a partir da eficácia em copiar a realidade é que o cinema esconde uma visão da realidade ali presente, determinada pelos próprios meios de produção (XAVIER, 2005).

Muitos foram os artistas que optaram por desvelar essa ‘potência’ do cinema em esconder os meios pelos quais foi produzido, ou nas palavras de Stam (1981), ‘desmistificar o cinema’ através do espetáculo interrompido. O pensamento marxista foi determinante na formação de artistas com essa visão da arte em relação à realidade, em que a obra de arte deve explicitar sua própria sedução e não tornar-se mais um meio de mistificação.

Como exemplo de uma postura artística inserida no pensamento marxista, Badiou cita a obra de Brecht. A personagem-guia dos diálogos de Brecht é o filósofo responsável pela vigilância da arte, baseado em uma verdade exterior que é o materialismo dialético. “Os escritores e cineastas cujos trabalhos examinaremos – de Cervantes a Brecht e Godard – recusam-se obstinadamente a exercer seu poder de criar uma narrativa ou um encanto dramático” (STAM, 1981, p.22).

Brecht, no teatro, e Godard no cinema preferem subverter o código padrão das técnicas teatrais e cinematográficas em vez de seduzir suas platéias. O cinema de Godard representa uma postura anti-ilusionista perante a arte e a discutida

impressão de realidade do cinema. Godard constrói seus filmes baseado na desconstrução, buscando enfatizar os meios de produção do filme (STAM, 1981).

Então, o modelo didático significa uma postura diante do fazer artístico. A obra de arte representa a realidade, como cópia; no caso do cinema, a impressão de realidade é potencializada em função da representação do movimento. Seguindo o modelo didático, o diretor ou artista, consciente da característica de que a arte não possui verdade em si, opta por explicitar esta característica na própria obra de arte.

Dentro da ficção científica, como representante do gênero maravilhoso, o *Alphaville* foi escolhido como exemplo do modelo didático. Nesse filme, a linguagem audiovisual não caminha para o naturalismo, ou uma representação que busca ser verossímil, ao contrário, o filme busca criar uma realidade própria, interna, a partir de simbolismos, desconstruções e referências.

Alphaville pertence a um outro tipo de gênero, o de ficção científica onde o homem, sua sensibilidade e sua sociedade são massacrados por uma tecnologia e uma lógica desumanas, implacáveis. Os habitantes de *Alphaville* têm seus gestos, vozes e pensamentos automatizados (PARENTE, 1998, p.77)

3.2 *modelo clássico*

Aristóteles separa a arte da moral com a teoria da mimese e da catarse. Há uma grande diferença em sua abordagem com relação à de Platão; para ele, a arte reforça a natureza através de suas representações, e não apenas a imita. Se para Platão mimese significa afastamento e distorção da realidade, em Aristóteles “obra de arte é reprodução imitativa e mimese, e enquanto criação artística é poiesis já que o poeta pode imitar coisas inexistentes e representá-las como deveriam ser” (BRANDÃO, 1980, p.42).

No modelo clássico, assim como no modelo que foi explicado anteriormente, a arte é incapaz da verdade. Sua essência é mimética, pois se trata de uma cópia da cópia, da ordem das aparências. No entanto, para Aristóteles, isto não é problema, pois a arte não se pretende verdade. Antes, tem uma função social, de certa forma terapêutica: a arte tem a função de tratar as afecções da alma. É através da arte que ocorre a deposição das paixões da alma, a *catharsis* (BADIOU, 2002).

Com relação ao efeito provocado no espectador, a arte assume uma função importante na sociedade: “a tragédia, suscitando terror e piedade, opera a purgação própria a tais emoções, por meio de um equilíbrio que confere aos sentimentos um estado de pureza desvinculado do real vivido” (BRANDÃO, 1980, p.45). Percebe-se uma diferença dessa concepção com relação ao esquema platônico, no qual o que importa é a questão da sedução em oposição à educação.

Embora seja considerada imitação, a arte no modelo clássico não fica restrita a copiar a realidade, Aristóteles liberta a arte da obrigação de representação do real de modo que a fabulação e a criação narrativa se sobrepõem à necessidade de veracidade.

A “semelhança” com o real só é exigida na medida em que envolve o espectador da arte do “agradar”, ou seja, em uma identificação, a qual organiza uma transferência e, portanto, uma deposição das paixões. (...) E é por isso que a máxima clássica por excelência é: “o verdadeiro pode às vezes não ser verossímil” (BADIOU, 2002, p.15).

No modelo clássico, a dimensão da representação artística alcança outro significado; a arte utiliza-se de seus meios em busca do verossímil com o objetivo de agradar. O cinema tradicional, alinhado ao modelo de produção hollywoodiano, tem este conceito como regra fundamental (XAVIER, 2005).

A linguagem cinematográfica de Hollywood está baseada na junção de três elementos básicos para produção do efeito naturalista: a decupagem clássica, apta a produzir o ilusionismo e o mecanismo de identificação; o método de interpretação dentro de princípios naturalistas; e tramas pertencentes a gêneros narrativos provenientes da literatura romântica do século XIX. (XAVIER, 2005).

Ao definir o sistema hollywoodiano de cinema, Xavier refere-se ao mesmo como ‘representação naturalista’, porém o autor deixa claro que o termo naturalista não significa vinculação estrita com um estilo literário específico. Para Xavier, o termo refere-se:

em particular, à construção de espaço cujo esforço se dá na direção de uma reprodução fiel das aparências imediatas do mundo físico, e à interpretação dos atores que busca uma reprodução fiel do comportamento humano, através de movimentos e reações ‘naturais’ (ibid, p.42).

Tal como a tragédia, o filme deve ser verossímil, ainda que o conjunto de acontecimentos apresentados seja impossível. A maioria dos filmes de ação estão

repletos de cenas que sabemos ser impossíveis, no entanto a capacidade do espetáculo audiovisual de produzir a impressão de realidade o torna verossímil. “Viver a tragédia no reino das paixões, misérias e agonias causa prazer, porque a arte é mundo do admirável e do impossível” (ARISTOTELES apud BRANDÃO, 1980, p.43).

No modelo clássico há uma delimitação entre verdade e verossimilhança. “O ‘agradar’ dispõe a arte como um serviço. Na visão clássica, a arte é serviço público” (BADIOU, 2002, p.15). Todo o cinema comercial, ou seja, os filmes com os quais se visa atingir sucessos de bilheteria, pertencem ao modelo clássico. Seu objetivo é agradar o espectador; esse cinema não se propõe a veracidade, mas apenas a verossimilhança.

Para Badiou, a psicanálise, delineada por Freud e Lacan, associada ao modelo clássico; classifica a arte como aquilo que encerra o objeto do desejo. A obra de arte proporciona a transferência das paixões do esquema aristotélico, porque é capaz de simbolizar o imaginário, o inconsciente.

No âmbito das teorias da psicanálise, os surrealistas, sobretudo o cineasta Luiz Buñuel, produziram filmes onde a questão da representação da realidade é deixada de lado em troca da busca pela representação do subconsciente, do onírico e do desejo (XAVIER, 2005).

Buñuel dirigiu o mais famoso filme surrealista: *Un Chien Andalou*, com roteiro assinado por ele e Salvador Dalí. O filme rompe com toda lógica e linearidade da narrativa tradicional, as sequências derivam de sonhos de Buñuel e Dalí. “O que é mais admirável no fantástico é que ele não existe, tudo é real” ³ (XAVIER, 2005, p. 112).

Embora o cinema surrealista e o hollywoodiano possuam formas narrativas completamente diferentes, ambos pertencem ao modelo clássico. Isto porque o modelo clássico refere-se a representação da realidade construída na obra, e em ambos os casos são representações que não buscam a veracidade. Se por um lado os surrealistas buscam o subconsciente, por outro Hollywood busca agradar seu público.

O filme *Star Wars*, de George Lucas, é um exemplo do modelo clássico. Sucesso de bilheteria em todo o mundo, o filme agrada aos mais diversos públicos;

³ Breton citado por Buñuel – Conferência “Cinema: instrumento de poesia”, 1953, publicada no livro *Luis Buñuel* de Francisco Aranda.

através dos efeitos inovadores para a época, o filme conta a saga da resistência rebelde contra um império tirânico. Parte de seu sucesso explica-se pela qualidade dos efeitos especiais, como nas representações de guerras estelares e viagens intergalácticas, mas talvez a razão principal para o sucesso é a construção do roteiro de *Star Wars*. O filme foi o primeiro a adotar o que o roteirista Luiz Carlos Maciel chama de *monomito*, termo usado por Joseph Campbell no seu livro *O herói de mil faces*, que traduz o conceito do herói, que em cada lugar, adquire a face de sua cultura específica, mas a jornada é sempre a mesma.

As diferentes etapas da jornada do herói, segundo o livro [O herói de mil faces], são fielmente obedecidas nesse e em todos os filme da saga [Star Wars]. Milhões de pessoas, em todo o mundo, a acompanharam com devoção; as bilheterias foram algumas das maiores da história do cinema. A grande revelação do primeiro *Star Wars* foi de que o monomito funciona (MACIEL, 2003, p.64).

3.1 *modelo romântico*

O terceiro modelo busca tornar a arte apta à verdade. Desse modo a arte realiza o que a filosofia é incapaz, a arte revela a verdade. O modelo romântico glorifica obra de arte como meio revelatório da verdade.

Para Badiou a hermenêutica heideggeriana, dentro das principais expressões de pensamento no século XX, corresponde plenamente ao modelo romântico de entrelaçamento da arte com a filosofia. Nesse modelo, a arte não imita, não é cópia do real, tão pouco seduz ou engana; a arte instaura a realidade na medida em que ela é responsável por revelar a verdade das coisas. “Ser obra quer dizer: instalar um mundo” (HEIDEGGER, 1989, p.35).

Para demonstrar a importância da arte no modelo romântico de Badiou, pode-se utilizar a afirmação de Heidegger sobre o quadro de Van Gogh, *Um Par de Sapatos* (GOGH, 1886); para ele a obra de arte é capaz de revelar o que o par de sapatos na verdade é: “a pintura de Van Gogh constitui a abertura do que o apetrecho, o par de sapatos da camponesa, na verdade é. Este ente emerge do desvelamento do seu ser” (HEIDEGGER, 1989, p.27).



Figura 1 (GOGH, 1886).

A respeito dessa visão da arte no cinema, Xavier acrescenta: “a idéia da imagem cinematográfica como revelação de algo real – é importante notar aqui a dimensão ontológica assumida: há a admissão de que a imagem revela o próprio ser das coisas – constitui um traço comum a diferentes formulações estéticas” (XAVIER, 2005, p.69). Como exemplo o autor cita o teórico Siegfried Kracauer, que escreveu *Theory of film – redemption of physical reality*. Para Kracauer, o cinema possui uma afinidade essencial com o mundo visível, sendo capaz de nos revelar a realidade que nos cerca (ibid).

Kracauer admiti uma “essência realista” do processo cinematográfico como técnica de reprodução. Sob essa ótica, o autor define o filme como “um fluxo de acontecimentos aleatórios que envolvem homens e objetos, captando uma modalidade de existência imersa em um universo infinito e contingente” (ibid, p.71).

Xavier classifica a teoria de Kracauer como ‘realismo empírico’ para diferenciá-lo do cinema naturalista, pois nesta teoria há uma recusa a qualquer princípio organizador da narrativa, responsável por imprimir um sentido definido ao desenvolvimento dos fatos (ibid).

Já o teórico André Bazin irá defender que a fotografia mantém a integridade do real recortado, e consequentemente o cinema. Ela não decompõe nem reconstrói a realidade, mas a capta em bloco. Bazin possui uma concepção própria da linguagem cinematográfica, que é oposta à decupagem clássica. Em seu

pensamento, o cinema caminha historicamente para o realismo; ele proclama a primazia da continuidade em oposição a montagem fomentada pelos teóricos russos. “O olhar neo-realista seria a realização deste modelo baziniano no nível da captação da essência da realidade” (XAVIER, 2005, p.74).

Assim, as concepções de Bazin podem ser vistas como pertencentes ao modelo romântico, já que associa à arte a função revelatória da realidade; a arte acessa o real através do dispositivo cinematográfico, e revela ao espectador a realidade captada. O olhar neo-realista seria a realização desse modelo baziniano, que propunha que o filme fosse capaz revelar a realidade da sociedade, para os neo-realistas o cinema apenas testemunha, não cria, não representa. “É o próprio Zavattini que se compara um pintor que, diante de um campo, se pergunta: afinal por qual folha de grama devo começar?” (ibid, p.73).

Essa é a concepção do cinema no modelo romântico, um dispositivo capaz de captar e revelar a realidade. Para Tarkovski o filme é capaz de invadir a vida e transformar a realidade. “Que coisa extraordinária é a imagem! Em certo sentido, ela é muito mais rica do que a própria vida, e talvez assim seja exatamente por expressar a idéia da verdade absoluta” (TARKOVSKI, 1990, p.133).

para Tarkovski, o cinema não fala de si mesmo, não se legitima como processo de produção, de cultura em vista do mercado, de consciência para a política, se sentido na linguagem. Cabe ao cinema tornar possível a revelação da realidade do mundo (LUZ, 2002, p. 118).

O Filme *Solaris* (1972), de Tarkovski, foi escolhido para servir de exemplo para o modelo romântico. Dessa forma, o modelo de representação que busca a revelação do real poderá ser ilustrado a partir da concepção de Tarkovski, que pode ser considerado o cineasta mais representativo do modelo romântico.

Em *Solaris* (1972), um psicólogo faz uma viagem a outro planeta para investigar estranhos acontecimentos. O filme se passa no futuro e a tecnologia permite viagens interplanetárias, característica determinante da ficção científica. No entanto, o acontecimentos sobrenaturais tornam o filmes pertencente ao maravilhoso puro, não há explicação para o tipo de alucinação que os personagens sofrem.

4 REGIMES DA IMAGEM

Segundo Deleuze (1990), é possível opor dois regimes da imagem, orgânico e cristalino, com relação aos diversos elementos da linguagem cinematográfica. Assim, três pontos foram escolhidos para dar continuidade à análise dos filmes utilizando-se dos regimes da imagem: a descrição do cenário/exterior; a relação entre o real e o imaginário e a narração fílmica.

No regime orgânico, o cenário ou ambiente exterior, onde o filme é produzido, torna-se independente da descrição que a câmera faz. Como se o espaço fílmico pré-existisse as filmagens. A descrição cristalina, ao contrário, constitui seu próprio objeto, o espaço remete a situações puramente óticas e sonoras, desligadas de sua função motora, onde se passa a ação (DELEUZE, 1990).

O segundo elemento refere-se à relação entre o real e o imaginário no filme. No regime orgânico, o real é construído através da montagem, da continuidade, das leis de sucessão e simultaneidade, etc. Os acontecimentos são causais, lógicos e encadeados. O irreal também está presente na descrição orgânica, mas como um pólo oposto, como lembrança ou sonho, há sempre um limite entre o real e o imaginário (ibid).

Já na descrição cristalina a representação do real está separada de seus encadeamentos lógicos, o imaginário começa a valer por si próprio. Não há diferença se a personagem vivencia ou imagina uma situação. A linguagem audiovisual utilizada para representar o ambiente do real é a mesma para o do imaginário ou do irreal (ibid).

O ponto seguinte é a narração: quando orgânica, os personagens sempre reagem às situações, ou agem de modo a desvendar a situação – a narração aspira ao verdadeiro. Há uma economia da narração: “o caminho mais simples, o desvio mais adequado, a palavra mais eficaz, o mínimo de meio para um máximo de efeito” (ibid, p. 157).

Na narração cristalina, as situações sensório-motoras dão lugar a situações óticas e sonoras puras, onde as personagens tornam-se videntes, buscam enxergar e não reagir. O espaço narrativo cristalino não pode ser compreendido como um contínuo inserido em um tempo cronológico. Há, sim, um tempo crônico e espaços

que podem ser desconectados, vazios, amorfos, puramente óticos e sonoros.

4.1 *Alphaville*

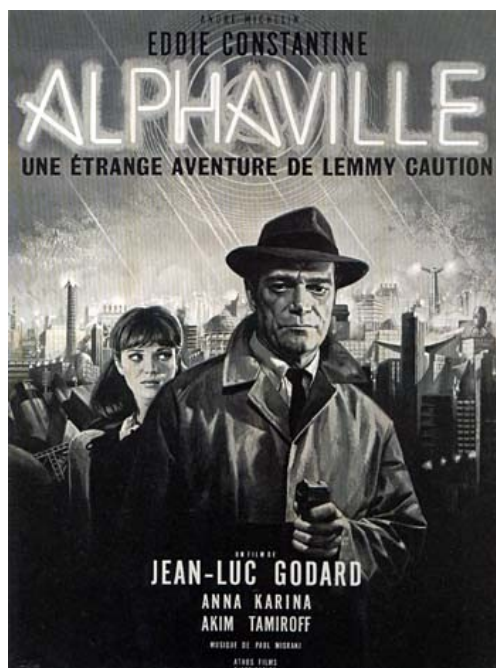


Figura 2 (ALPHAVILLE, 1965).

O filme inicia-se com os seguintes dizeres: “pode ser a realidade seja complexa demais para a transmissão oral. A lenda a recria sob uma forma que lhe permite correr o mundo” (ALPHAVILLE, 1965).

Nesta primeira frase, Godard anuncia sua concepção a respeito do cinema, que se confirmará ao longo do filme. Para o diretor, a realidade não está ao alcance de uma narrativa realista, mas a lenda (filme) que, por sua vez, tende para o irreal e o inverossímil, recria uma realidade e a apresenta.

Na sequência inicial do filme, o protagonista, um agente secreto chamado Johnson, chega a Alphaville, que é a capital de uma galáxia. Dirige-se a um hotel e uma funcionária o acompanha até seu quarto. A relação que se estabelece entre eles é representativa em sua ilustração do argumento inicial do filme. A funcionária, age como uma máquina, uma ‘sedutora do tipo 3’, e a relação entre os dois é a relação de um homem para com um robô. Assim, ela tira a roupa mecanicamente e se oferece para tomar banho com ele, o que ele nega, depois ele bate no rosto dela e ela simplesmente não reage.

Este tipo de relação entre personagens construído por Godard não obedece a um conceito formal naturalista, mas uma situação fictícia que traduzem idéias próprias à narrativa. Portanto, a cena em questão de *Alphaville* não representa um homem e uma mulher, mas a condição em que a mulher muitas vezes se coloca e/ou é colocada como objeto sexual. Embora essa seja, sem dúvida, uma interpretação possível da cena, a questão que se coloca aqui é a representação ali construída.

Godard critica a tecnocracia da sociedade contemporânea. Em uma das cenas o protagonista afirma: “As pessoas se tornaram escravas das probabilidades (ALPHAVILLE, 1965). A ‘realidade’ de *Alphaville* transmite conceitos que pertencem ao filme, cabe ao espectador a transposição para a sua realidade. Sobre *Alphaville*, André Parente afirma:

Em lugar de imagens verdadeiras e justas que têm o mundo como modelo do filme (cinema clássico), em lugar do puro jogo de imagens e citações, onde o simulacro se torna um clichê, porque se fecha sobre si mesmo (cinema pós-moderno), Godard cria uma linguagem audiovisual onde o novo é a própria criação da realidade (cinema do simulacro) (PARENTE, 1998, p.84).

De acordo com a descrição cristalina, em *Alphaville*, o espaço fílmico é recriado a partir de sensações óticas e sonoras. As cenas passam-se em Paris, mas não é a cidade de Paris que se percebe no filme, e sim *Alphaville*. O filme é em preto e branco, há uma profusão de luzes que piscam e referências e símbolos que denotam objetividade. “O neo-realismo e a *nouvelle vague* não pararam de rodar em exterior, para extrair deste essas descrições puras que desenvolvem uma função criadora e destruidora” (DELEUZE, 1990, p. 155).

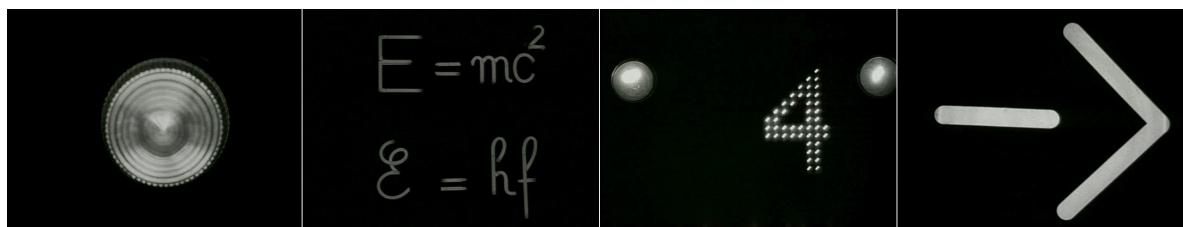


FIGURA 3 (ALPHAVILLE, 1965).

No modelo didático de Badiou, a arte, por não ser capaz de acessar o real, não busca verossimilhança. Assim também é o filme de Godard, não há

representações realistas; o ‘real’ e o ‘imaginário’ misturam-se, tornando-se impossível discernir entre as duas instâncias. Há uma cena que ilustra muito bem o tipo de montagem de *Alphaville* (1965): Natasha, a encarregada de acompanhar Johnson, vai em busca dele no hotel. Quando Johnson chega ao hotel, ele entra nos sucessivos cômodos, e vê-se que Natasha está sempre atrás da porta a cada novo ambiente que o personagem adentra.

Tal como ocorre na cena descrita, nos filmes do modelo didático prefere-se revelar os próprios mecanismos de montagem do filme, diferente da decupagem clássica, na qual esses mecanismos estão sempre ocultos.

Como foi visto, em uma narração orgânica, há uma economia narrativa, através de caminhos mais fáceis e situações causais. Em *Alphaville* isto não acontece, a narração e os acontecimentos obedecem à lógica das sensações óticas e sonoras, direcionados pelas sensações das personagens. É uma narração cristalina. Por exemplo, a cena em que Natasha lê trechos do livro *A Capital da Dor*, há uma suspensão narrativa, vê-se a personagem destacada em conjunto com um jogo de luzes sobre ela.

As sequências de ação de *Alphaville* expõem ironicamente a irrealidade desse tipo de cena no cinema tradicional. Em uma delas, Johnson mata o mesmo segurança cinco vezes consecutivas em meio a uma montagem rápida onde a cada novo plano ele está matando o mesmo segurança de forma diferente.

Alphaville pertence ao maravilhoso científico, o filme contém elementos irrealizáveis para a ciência contemporânea, como o computador *Alpha 60*. O modelo de representação construído é o modelo didático, caracterizado pelo predomínio de elementos de linguagem audiovisuais definidos pelo regime cristalino.

4.2 *Star Wars*

O filme *Star Wars*, de George Lucas, lançado em 1977; foi o primeiro filme de uma série, em um total de seis episódios. O filme inicia-se com sua tradicional legenda de abertura, em que se lê: “Episode IV – A New Hope”. Segundo Lucas, por insistência da produtora, as primeiras exhibições não levaram esse nome, mas logo após o sucesso do filme ele inseriu o título original.

Ao apresentar seu filme com o título “Episode IV”, Lucas deixa claro que seu filme não tem o formato convencional de início-meio-fim. Trata-se de algo mais próximo a um capítulo de uma longa história. De fato, o roteiro original possui nove episódios, foi escrito pelo próprio George Lucas, tendo sido filmados seis deles.

O formato de *Star Wars* encontra suas origens nas estruturas narrativas míticas. A história de Luke Skywalker é a construção do mito do herói: um personagem simples, com inclinações nobres, que atravessa uma série de obstáculos para superar-se e assim salvar seu povo. Segundo Joseph Campbell, professor e escritor de diversas obras sobre mitologia:

Certamente Lucas se serviu de padrões mitológicos. Por exemplo, o velho que funciona como conselheiro me faz pensar no mestre de espada japonês. Conheci alguns desses mestres, e Ben Kenobi tem um pouco deles (CAMPBELL, 1990, p.154).



FIGURA 4 (STAR, 1977).

Pode-se identificar a presença do maravilhoso construído na própria estrutura narrativa de *Star Wars*, a partir da figura do herói que percorre uma ‘odisséia’, tal como nos modelos dos mitos e dos contos. O herói Luke, jovem fazendeiro sem muitas pretensões, se envolve em uma guerra de dimensões galácticas. Para Marinho, o herói é sempre favorecido por uma “espécie de força do destino aliada a sua bravura. Tudo converge em prol do herói” (MARINHO, 2006, p. 52).

A descrição do espaço em *Star Wars* define-se tal como o regime orgânico. “Chamaremos ‘orgânica’ uma descrição que supõe independência de seu objeto. Não importa saber se o objeto é realmente independente; nem se são exteriores ou

cenários” (DELEUZE, 1990, p.155). Em *Star Wars*, o espectador ocupa um lugar estrangeiro, não há como saber que algumas cenas do filme são rodadas em um deserto na Tunísia.

Quanto à relação entre o real e o imaginário construída em *Star Wars*, também pode ser definida pelo regime orgânico. Não há espaço para o ‘imaginário’ dentro da narrativa. Os acontecimentos são sempre causais, lógicos e encadeados. Como define Deleuze, no regime orgânico, o irreal, tal como em sonhos ou lembranças, se apresenta em oposição ao ‘real’.

No entanto, há uma cena no Episódio VI que se caracteriza como cristalina. Luke tem que entrar em uma caverna para descobrir seu maior medo, e quando entra, depara-se com Darth Vader, que obviamente não estava sequer por perto. Eles lutam e Luke vence cortando a cabeça de Vader; neste momento, ele vê o rosto da cabeça cortada e é o seu próprio rosto. Não se trata de um sonho, mas nesse momento o real e o imaginário se misturam.

No modelo clássico de Badiou, a verossimilhança é fundamental para a arte, já que esta deve agradar o espectador. Segundo George Lucas, muitas opções tomadas na produção do filme visavam a tornar as cenas mais ‘reais’⁴. Os animais *Banths*, por exemplo, poderiam ter sido feitos através da técnica do *stopmotion*, mas preferiu-se utilizar elefantes fantasiados para que parecessem mais verossímeis.

Outro elemento responsável pela impressão de realidade em *Star Wars* é o tratamento sonoro. Nas cenas de batalhas espaciais, por exemplo, os diálogos entre as personagens, feito através de um rádio, foram gravadas utilizando rádios reais.

A narração do filme, como define Deleuze, o desenvolvimento dos esquemas sensório-motores, é orgânica. Os acontecimentos desenvolvem-se de forma lógica e causal, inseridos dentro de uma estrutura temporal cronológica. Não há espaço para o vazio, ou momentos puramente óticos-sonoros. Assim, o regime orgânico que caracteriza *Star Wars* identifica os elementos que fazem deste filme um exemplo do modelo clássico de representação de Badiou.

⁴ Extras do DVD *Star Wars – Episode IV*. Comentários do diretor.

4.1 *Solaris*

Em *Solaris*, questões metafísicas e filosóficas permeiam a narrativa. O eixo temático do filme é a relação do homem com a Natureza, transformada em mero objeto sob a dominação da razão científica. No entanto, o desenvolvimento da tecnologia não foi suficiente para dar sentido à vida humana.

Estes temas são desenvolvidos a partir da história de um psicólogo, Kris, que é designado para viajar à Estação Espacial que está em órbita no planeta Solaris. O motivo da missão é que, depois de um acidente com uma expedição em Solaris, os tripulantes da estação começaram a agir de forma incompreensível.

Antes da partida, ao conversar com a personagem Burton, Kris afirma: “Só me interessa a verdade. Não posso guiar-me por impulsos da alma” (SOLARIS, 1972). Esta frase é representativa para o filme, já que é, na verdade, o objetivo de Tarkovski. O diretor busca chegar à verdade. Para ele o cinema e a arte, não tratam de poesia, mas de revelar o real.

A sequência inicial de *Solaris* é composta de cenas que descrevem um lugar de natureza exuberante, mais tarde estas cenas contrastarão com a aridez da Estação Espacial de Solaris. Há muita plasticidade impressa nas cenas iniciais do filme, com uma duração característica de uma narração cristalina; cenas livres de um prolongamento motor, não há uma ação central que motive os planos, mas estes objetivam uma experiência ótica e sonora.

O tempo construído na narração em *Solaris* é crônico e não cronológico, é determinado por situações desmotivadas de uma ação explícita, situações sensório-motoras. Embora o filme se desenvolva cronologicamente, é em cada sequência que a narração se configura cristalina. O tempo de cada cena é crônico, através de planos longos o tempo se desdobra e não é mais linear, cronológico. “Num texto de grande importância, Tarkovski diz que o essencial é a maneira como o tempo flui no plano, sua tensão ou sua rarefação, a ‘pressão do tempo no plano’” (DELEUZE, 1990, p.56).

O oceano do planeta Solaris é vivo, essa é a hipótese que se concretiza no filme, fenômeno sobrenatural aceito sem hesitação pelos personagens principais, que experimentam as influências do Oceano sobre si. Este Oceano produz

‘alucinações’ na tripulação da Estação Espacial, que ficou reduzida a três.

A partir das alucinações sofridas pelas personagens, o real e o irreal passam a se misturar na narrativa do filme, o que também caracteriza o regime cristalino. No entanto, Tarkovski vai mais além, na verdade, essas alucinações são materializações de resquícios de memória dos tripulantes. Dessa forma, o que antes era uma alucinação, derivado da imaginação, agora torna-se real. Pode-se fazer um paralelo entre esses acontecimentos na narrativa de *Solaris* e a própria concepção de cinema de Tarkovski. Como já foi dito anteriormente, para Tarkovski arte é capaz de instaurar a realidade, através da criação humana o real se concretiza.

Finalmente, *Solaris* exemplifica o modelo romântico de Badiou, no qual se entende que a arte, e somente ela, acessa o real, revelando a realidade. A arte não é cópia, é real. Deste modo, quando um dos cientistas da estação acusam a ex-mulher de Kris de cópia, de imitação, já que ela é produto da imaginação de Kris por influencia do Oceano, a resposta dela é que ela ama, ela é real. Ela é a arte.



FIGURA 5 (SOLARIS, 1972).

5 CONCLUSÃO

Os três modelos de representação estudados representam diferentes perspectivas do cinema em relação à realidade. São diferentes formas de realização artística, que refletem a visão de um diretor, as diretrizes de um movimento ou o meio cultural em que se encontra.

Vale ressaltar aqui, que Badiou propõe um quarto modelo de representação capaz de substituir os três modelos anteriores, segundo ele, já saturados. A idéia de seguir os passos de Badiou e discutir o quarto modelo no cinema mostrou-se sedutora; no entanto, diferenciar os três modelos de representação nos filmes abordados ocupou por si só a dimensão deste trabalho. Quiçá as contribuições deste estudo possam vir a ajudar futuras pesquisas envolvendo o quarto modelo de Badiou de representação no cinema.

Este modelo dá a entender que a própria arte é um ‘procedimento de verdade’: “ a arte é rigorosamente coexistente às verdades que prodigaliza (...) essas verdades não são dadas em nenhum outro lugar a não ser na arte” (BADIOU, 2002, p. 21). O cineasta iraniano Abbas Kiarostami parece apontar na mesma direção direção. Em seu filme *Close-up*, filma um julgamento real em um tribunal.

Uma questão possível de ser colocada é: na ausência da câmera e das perguntas formuladas por Kiarostami, o processo do personagem/réu Sabzian teria tomado um rumo diferente? No quarto modelo de Badiou, a realidade é influenciada pelo filme e o filme é construído através da situação real.

Na presença de uma câmara o acontecimento já não se produz mais para si mesmo, mas relativamente a uma câmara que o determina e se torna um de seus constitutivos. Contudo, a parte do “real” que se revela à câmara é a parte do “falso” que o constitui: inevitável nas relações entre a câmara e a realidade (ISHAGHPOUR, 2004, p.103).

Os elementos de linguagem estudados sob os termos cristalinos e orgânicos definem um tipo de descrição imagética, mas não o modelo de representação que tal descrição está inserido. Assim, enquanto Tarkovski busca revelar a natureza humana a partir de situações sensório-motoras dentro de uma narrativa existencialista, Godard desconstrói suas narrativas utilizando-se muitas vezes dos mesmos elementos.

Os elementos cristalinos presentes em um filme conferem ao mesmo um

forte caráter subjetivo, através do qual o cineasta tem muita liberdade de expressão. No entanto, tais elementos fogem aos padrões estéticos e técnicos largamente difundidos no cinema, e muitas vezes distanciam o público geral. Provavelmente, tal distanciamento acontece devido ao não reconhecimento dos códigos que não estão acostumados.

A desconstrução da linguagem está presente em *Alphaville*, e no modelo didático em geral; no entanto, isso não significa que os filmes produzidos dessa forma não possuam seus próprios códigos, determinados por concepções artísticas ou simplesmente repetições do meio em que se inserem. Assim como há um código, há também um público capaz de reconhecê-lo.

Em *Alphaville*, identificam-se elementos predominantemente cristalinos, a descrição do espaço busca extrair a objetividade de uma cidade dominada pela mecanicidade. Um dos temas principais de *Alphaville* é a sociedade. Neste sentido, o filme dialoga com a realidade, embora sua representação não seja verossímil; ou seja, o filme aponta para o predomínio da tecnologia na sociedade através de uma outra realidade construída no interior do filme. *Alphaville* é a cidade do futuro, e desta forma discute o presente.

A conclusão, a partir de *Alphaville*, é a possibilidade de falar da realidade e discutir os mais variados temas sem uma representação verossímil, mas através de elementos que muitas vezes desconstroem o discurso; ou ainda, no contexto deste trabalho, de descrições cristalinas.

Em *Star Wars*, as descrições são orgânicas. A saga do herói presente em *Star Wars* apresenta a estrutura da narrativa mitológica, sua relação com a realidade constrói-se através da alegoria. Questões éticas e morais costumam estar presentes neste tipo de discurso. No entanto, tais questões são colocadas sem que o espectador muitas vezes nem sequer perceba. Toda a atenção é dirigida às situações sensório-motoras, ao encadeamento lógico dos acontecimentos que levam à uma determinada conclusão.

A linguagem audiovisual aplicada ao modelo clássico tem como produto uma poderosa ferramenta argumentativa, ou até mesmo de manipulação. No entanto, de certa forma, os outros modelos também estão carregados de conteúdos implícitos e explícitos as suas narrativas. Não se pode condenar o modelo clássico por esse motivo, mas é importante que se perceba que os filmes de ficção tem uma relação

direta com a realidade, na medida em que influenciam o universo cultural em que estão inseridos.

Solaris representa bem o conceito de busca pela verdade do modelo romântico, mas não encerra as possibilidades deste modelo. Os filmes do movimento neo-realista, por exemplo, se adequam ao modelo romântico e possuem uma linguagem totalmente diferente de *Solaris*. Os elementos cristalinos, como encontrados em *Solaris*, não determinam o modelo a que o filme pertence.

Ladri di biciclette (ITÁLIA, 1948), Ladrões de Bicicleta de Vittorio De Sica, um dos principais representantes do neo-realismo italiano, desenvolve-se a partir de descrições orgânicas. As cenas buscam apresentar a realidade ao público, o compromisso é com a verdade, com a realidade. Este filme está inserido em um contexto histórico e cultural que não cabe discutir neste trabalho, mas do ponto de vista a linguagem, há uma impossibilidade em sua proposta. O filme pode falar sobre a realidade, mas não transmiti-la como se fosse apenas um meio imparcial, uma janela para o real; pois trata-se de uma construção audiovisual, produto de uma série de decisões e influenciada pelos meios de produção em que se insere.

Já *Solaris* se apóia no argumento de que a linguagem cinematográfica é capaz de revelar o real. A proposta não é transmitir a realidade ao espectador, mas revelar uma verdade a partir de narrativas fictícias. Independentemente se este objetivo é alcançado ou não, Tarkovski apresenta uma linguagem extremamente reflexiva, e dessa forma se relaciona com a realidade, através da reflexão.

Os três modelos de representação são diferentes compreensões do binômio cinema/realidade. Não se pode dizer que um dos três modelos seja melhor ou pior que outro, já que a linguagem de que cada um dos modelos se utiliza para contar uma história não determina se o filme é capaz de contá-la melhor ou de transmitir um determinado conteúdo com maior profundidade.

Neste trabalho, focou-se a análise sobre os procedimentos de construção narrativa no âmbito da linguagem. A respeito dos modos de produção cinematográfica, Rogerio Luz acrescenta: “não se trata apenas de uma operação de linguagem [...] a arte do cinema veicula algo mais: o que se quer mostrar e dizer sobre o real, o que se quer do real. O que “conta” mesmo é quem conta: é a narração como instância anônima e coletiva produtora de subjetividade” (LUZ, 2002, p.111).

A análise dos elementos de linguagem sob a ótica dos regimes da imagem contribuem para uma melhor compreensão da linguagem cinematográfica e de como esses elementos constroem a representação da realidade no filme. Porém, a relação do cinema com real não se define apenas a partir desses elementos. O que se conta, assim como quem conta são importantes nessa equação. Seja qual for a linguagem, ela é pautada por escolhas e influências, por isso é importante observá-la, como espectadores e realizadores de cinema.

Este estudo se encerra com as palavras do Rogerio Luz sobre o cinema, que traduz muito bem a conclusão deste trabalho a respeito do cinema na sociedade e sua relação com a realidade:

O mundo que o cinema produz se estabelece efetivamente no interior de cada filme e é ali esteticamente realizado. Como uma partitura musical, o filme deve ser “interpretado” – isto é, realizado no sensível, como acontecimento – para ganhar existência. O espectador é um executante que realiza aquele mundo. Essa é uma modalidade muito própria de realização, nem mais nem menos ilusória ou verdadeira, imaginária ou realista, enganosa ou sincera que qualquer outra, seja ela ética, política ou científica (LUZ, 2002, p. 112)

6 REFERÊNCIAS

ALPHAVILLE, une étrange aventure de Lemmy Caution. Direção: Jean-Luc Godard. França/Reino Unido: Athos Films, Chaumiane, Filmstudio, 1965.

ARISTÓTELES. *Poética*. São Paulo, Ed. Nova Cultural, 1999.

BADIOU, Alain. *Pequeno manual de inestética*. São Paulo, Estação Liberdade, 2002.

BENJAMIN, Walter. *Magia e Técnica, Arte e Política: ensaios sobre literatura e história da cultura*. São Paulo, Brasiliense, 1994.

BLADE Runner. Direção: Ridley Scott. Estados Unidos: Waner, 19982.

BLAIR Project, The. Direção: Daniel Myrick e Eduardo Sánchez. Estados Unidos: Haxan Films, 1999.

BORGES, J. L.; OCAMPO, S.; BIOY CASARES, A. *Antología de la literatura fantástica*. Barcelona, EDHASA, 1977.

BRANDÃO, Junito de Souza. *O teatro grego*. Rio de Janeiro, 1980.

BUÑUEL, Luis. *Meu Último Suspiro*. Rio de Janeiro, Nova Fronteira, 1982.

CALVINO, Ítalo (Org.). *Contos Fantásticos do Século XIX*. São Paulo, Companhia das Letras, 2004.

CAMPBELL, Joseph. *O Poder do Mito*. São Paulo, Palas Athena, 1990.

CARRIÈRE, Jean-Claude. *O Círculo dos Mentirosos*. São Paulo, Códex, 2004.

_____. *A Linguagem Secreta do Cinema*. Rio de Janeiro, Nova Fronteira, 1995.

_____. *Prática do Roteiro Cinematográfico*. São Paulo, JSN Editora, 1996.

CASARES, BIYO. *La Invencion de Morel*. Buenos Aires, Emecé Ediciones, 2005.

CHIAMPI, Irlemar. *O Realismo Maravilhoso*. São Paulo: Perspectiva, 1980. P. 48.

CHIEN Andalou, Un. Direção: Luis Buñuel. França, 1928.

COUCHOT, Edmon. *Da representação à simulação: evolução das técnicas e das artes da figuração*. IN: PARENTE, André. *Imagem-máquina – A era das tecnologias do virtual*. Editora 34, Rio de Janeiro, 1993.

DELEUZE, Gilles. *A Imagem-Tempo*. São Paulo, Brasiliense, 1990.

_____. *Conversações*. São Paulo, Editora 34, 1992.

DOSSIÊ Tarkovski Vol. II. Direção: Andrei Tarkovski. Rússia, 1972.

GERMANO, Leonardo. *Por uma nova perspectiva para a arte cinematográfica*. Rio de Janeiro, UFRJ, 2007.

GOGH, Vincent Van. *A paio of Shoes*. Óleo sobre tela. 37,5 x 45 cm. Van Gogh Museum, Amesterdã, Vincent van Gogh Foundation, 1885.

Disponível em:

<http://www.vangoghgallery.com/catalog/Painting/378/Pair-of-Shoes,-A.html>

Acesso: 26/06/2009.

HEIDEGGER, Martin. *A origem da obra de arte*. Lisboa, Edições 70, 1989.

ISHAGHPOUR, Youssef. *O real, cara e coroa*. IN: KIAROSTAMI, Abbas. *Abbas Kiarostami*. São Paulo, Cosac Naif, 2004.

KIAROSTAMI, Abbas. *Abbas Kiarostami*. São Paulo, Cosac Naif, 2004.

KRACAUER, Siefried. *Theory of film – redemption of physical reality*. Oxford, University Press, London-New York, 1960.

LABAKI, Amir. *É Tudo Verdade*. Reflexões sobre a cultura do documentário. São Paulo, Ed. Francis, 2005.

LADRI DI BICICLETTA. Direção: Vittorio De Sica. Itália, 1948.

LINS, C.; MESQUITA, C. *Filmar o Real*. Rio de Janeiro, Jorge Zahar, 2008.

LUZ, Rogério. *Filme e Subjetividade*. Rio de Janeiro, Contra Capa Livraria, 2002.

MACIEL, Luiz Carlos. *O Poder do Clímax: fundamentos do roteiro de cinema e TV*. Rio de Janeiro, Record, 2003.

MARINHO, C. C. A. Contribuições para uma Poética do Maravilhoso: Um Estudo Comparativo Sobre a Narrativa Literário e Cinematográfica [Tese de Doutorado]. São Paulo: Faculdade de Filosofia, Letras e Ciências Humanas da Universidade de São Paulo, 2006.

METZ, Christian. *A significação no cinema*. São Paulo, Perspectiva, 1971.

MOURÃO, M. D.; LABAKI, A. *O Cinema do Real*. São Paulo, Cosac Naif, 2005.

NICHOLS, Bill. *Introdução ao Documentário*. São Paulo, Papyrus, 2005.

PAIR of Shoes, A. Van Gogh. Óleo sobre tela. 37,5 x 45 cm. Van Gogh Museum,

Amsterdã, Vincent van Gogh Foundation, 1885.

PARENTE, André. *Ensaíos Sobre o Cinema do Simulacro*: cinema existencial, cinema estrutural e cinema brasileiro contemporâneo. Rio de Janeiro, Pazulin, 1998.

_____. (org.) *Imagem-máquina*. Rio de Janeiro, Editora 34, 1993.

PENZOLDT, Peter. *The Supernatural Fiction*, Peter Nevill, London, 1952.

PLATÃO. *A república* – livro décimo. Editora memus.

RODRIGUES, Jefferson V. *Fantástico e Fantasia*.

<<http://www.unicamp.br/iel/site/alunos/publicacoes/textos/f00002.htm>>.

Acesso: 22/10/2008.

ROSSET, Clément. *L'objet singulier*. Paris, Les Editions de Minuit, 1979.

SÁ, M. C. de. *Da Literatura fantástica (teorias e contos)* [Dissertação de Mestrado]. São Paulo: Faculdade de Filosofia, Letras e Ciências Humanas Universidade de São Paulo, 2003.

SARTRE, Jean-Paul. *Situações I*. Tradução de Rui Gonçalves. Lisboa, Publicações Europa-América, 1968.

SHAH, Idries. "The Teaching Story: Observations on the Folklore of Our "Modern" Thought". In: ORNSTEIN, Robert E. (Org.). *The Nature of Human Consciousness*. London, Viking Adult, 1974.

SHINING, The. Direção: Stanley Kubrick. Estados Unidos: Hawk Films, 1980.

SOLARIS (SOLYARIS). Direção Andrei Tarkovski. Rússia, Unit Four / Mosfilm / Creative Unit of Writers & Cinema Workers, 1972.

STAM, Robert. *O Espetáculo Interrompido*: literatura e cinema de desmistificação. Rio de Janeiro, Paz e Terra, 1981.

STAR Wars. Direção: George Lucas. Estados Unidos: Lucasfilm, 1977.

TARKOVSKI, Andreï. *Esculpir o tempo*. São Paulo, Martins Fontes, 1990.

TAVARES, Mirian. *Cinema e Literatura*: desencontros formais Mirian Tavares Resumo. Intermídias nº 5 e 6, Ano2, 2006.

Disponível em: <http://www.intermidias.com/txt/ed56/Cinema_Cinema%20e%20Literatura%20desencontros%20formais_Mirian%20Tav%85.pdf>.

Acesso: 25/11/2007.

TEN Little Indians. Direção: George Pollock. Estados Unidos: Warner, 1989.

TODOROV, Tzvetan. *Introdução à literatura fantástica*. São Paulo, Perspectiva, 2007.

VIANNA, Antonio M. *Um filme por Dia: crítica de choque*. São Paulo, Companhia das Letras, 2004.

VOYAGE dans La lune, Le. Direção: George Meliès. França: Star Film, 1902.

XAVIER, Ismail. *O Discurso Cinematográfico: a opacidade e a transparência*, 3ª edição. São Paulo, Paz e Terra, 2005.

_____. *Cinema Brasileiro Moderno*. São Paulo, Paz e Terra, 2001.